任天堂株式会社

本　　　社	〒605	京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL (075)541−6113番(代表)
東 京 支 店	〒101	東京都千代田区神田須田町１丁目22 TEL (03) 254−1781番(代表)
大 阪 支 店	〒542	大阪市南区長堀橋筋１丁目32 TEL (06) 245−4155番(代表)
名古屋営業所	〒451	名古屋市西区幅下２丁目18番９号 TEL (052)571−2506番(代表)
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北九条西18丁目２番地 TEL (011)621−0513番(代表)
岡山営業所	〒700	岡山市奉還町４丁目４番11号 TEL (0862)52−1821番(代表)

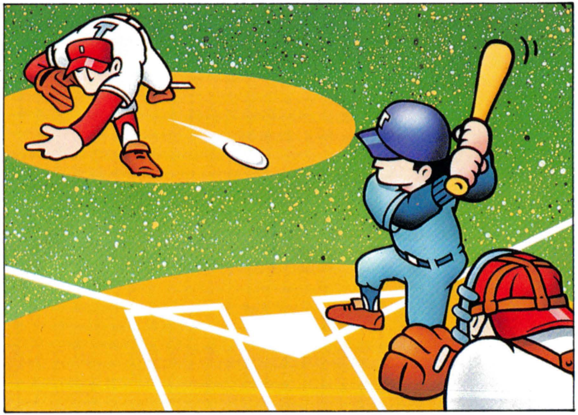
© 1983 Nintendo

ファミリーコンピュータ™ディスクシステム

ベースボール

FMC-BAS

取扱説明書



Nintendo®

このたびは任天堂®ファミリーコンピュータ™ ディスクシステム・ベースボール（FMC-BAS）®をお買いあげいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

目次

1．使用上の注意……………………………P1
2．コントローラー各部の名称と操作の説明……P2～8
3．ベースボールの遊び方………………P9～11

1. 使用上の注意

1）ディスクカードの磁気フィルム部分を直接触れたり、汚したり、また傷をつけたりしないでください。故障の原因となります。

2）直射日光の当る所や熱器具（ストーブやポット）等の近く、また、湿気の多い所、ホコリやチリの多い所へは保管しないでください。

3）磁気を持っているもの（電気時計・磁石等）を近づけないようにしてください。

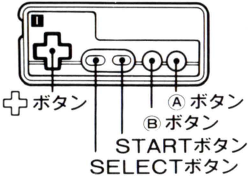
4）シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油では、ふかないでください。

2. コントローラー各部の名称と操作の説明

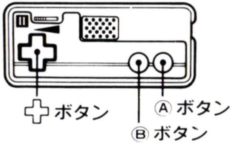
＊Ⅰコントローラーは 1PLAYER GAME と 2PLAYER GAME 共に使用します。

＊Ⅱコントローラーは2PLAYER GAMEのみに使使します。

●Ⅰコントローラー



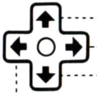
●Ⅱコントローラー



■攻撃時

●✚ボタン

●バッターの位置の移動



- 投手の方向へ移動します。
- 1壘側へ移動します。
- 捕手の方向へ移動します。
- 3壘側へ移動します。

●走壘ランナーの指示

- 2壘ランナー
- 1壘ランナー
- 壘上にいるすべてのランナー
- 3壘ランナー

●Ⓐボタン

バッターがスイングします。[Ⓐボタンだけを押す。]
走壘中のランナーが引き返します。[✚ボタンでランナーを指示しⒶボタンを押す。]
※スイング中にⒶボタンをはなすとその位置でスイングが止まります。

●Ⓑボタン

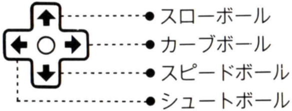
ランナーが次の壘へ進みます。[✚ボタンでランナーを指示しⒷボタンを押す。]
※盗壘、スクイズ、ヒットエンドラン、タッチアップ時などに使います。

■守備時

[投球からバッティングまでの間]

● ✚ボタン
ピッチャーの投球する
球種を決めます。

球種（右投げの時）

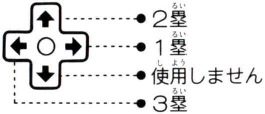


● Ⓐボタン
ピッチャーが投球します。

[✚ボタンで押されている球種のボールを投げます。
✚ボタンが押されてない場合はハーフスピードのストレートボールを投げます。]

[けん制球を投げる場合]

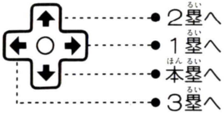
● ✚ボタン
けん制球を投げる塁を決めます。



● Ⓑボタン
ピッチャーがけん制球を投げます。
[✚ボタンによって決められた塁に投げます。]
※✚ボタンが押されてない場合はランナーのいる3塁に近い塁からけん制球を投げます。

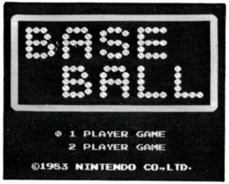
[ランナーが盗塁した時及び打球を野手が捕球した後]

● ✚ボタン
野手が送球する
塁を決めます。



● Ⓐボタン又はⒷボタン
野手が送球します。
[✚ボタンによって決められた塁へ送球します。]
※✚ボタンが押されてない場合は1塁へ送球します。
※ピッチャーの投球をキャッチャーが受け取った後、相手側の盗塁がなければ自動的にピッチャーへボールが返ります。

■ゲームを始めるには



●SELECTボタン

このボタンを押すごとにカーソル(⚾)が移動しますので、希望するゲームに合わせてください。

●STARTボタン

押すと SELECT ボタンでセットしたゲームが始まります。まずチーム決めからです。

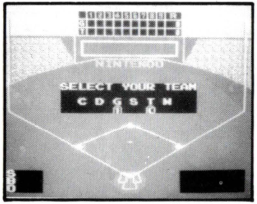
《ポーズ機能》 ゲームの途中で、プレイを一時中断したい時にSTARTボタンを押すと、チャイムがなってゲームがストップします。次に再スタートしたい時にも押してください。前の状態からゲームが続けられます。

※コントローラーの操作が複雑になっています。この説明書をよく読んで取り扱いになれてください。様々なテクニックを使って試合をすることができます。

■先攻、後攻、チームを決めるには

●1PLAYER GAMEの場合

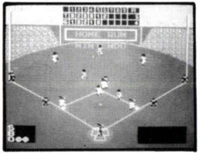
(Ⅰコントローラーのみ使用)



1PLAYER GAMEをセレクトして START ボタンを押すと左の画面が出ます。

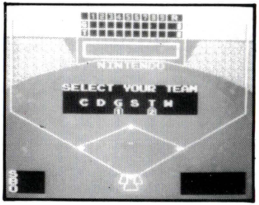
- ●✚ボタンでカーソル(1)を左右に移動させ、希望するチームのイニシアルの位置に合わせます。
- ●Ⓐボタンを押すとゲームがスタートします。

※1PLAYER GAMEでは、コンピュータが対戦相手(C)です。
※先攻・後攻は自動的に決められます。



●2 PLAYER GAMEの場合

(Ⅰ・Ⅱコントローラー使用)



2PLAYER GAMEをセレクトしてSTART ボタンを押すと左の画面が出ます。

2PLAYER GAMEでは、Ⅰコントローラーが先攻、Ⅱコントローラーが後攻となります。

- ✚ボタンでカーソル（Ⅰコントローラーは①、Ⅱコントローラーは②）を左右に移動させ、それぞれ希望するチームのイニシアルに合わせます。
- Ⓐボタンを押す（Ⅰ・Ⅱコントローラー共）とゲームがスタートします。

SELECT YOUR TEAM
C D G S T W
① ②

3. 遊び方

BASEBALLゲームにはコンピュータと対戦する1 PLAYER GAME と2人で対戦する 2 PLAYER GAMEがあります。それぞれ9イニングの間に多く得点した方が勝ちとなります。同点の時は引き分けとなり延長戦はありません。チーム数は6チームありイニシアルで示してあります。お好みのチームでゲームを楽しめます。

■コントローラーをうまく使うとバラエティーな攻撃

- 盗塁（ダブルスチール
  トリプルスチール）
- ヒットエンドラン
- スクイズ
- 送りバント
- タッチアップ

■ピッチャーの球種を多くうまく組み合わせてバッターを料理

- スピードボール
- ハーフスピードボール
- カーブボール
- シュートボール
- スローボール

■けん制球でランナーの盗塁を警戒

ランナーを誘い出してうまく挟殺

★ランナーの動きについて

（2アウトの時）

- どのような打球でも全てのランナーが次の塁へ進みます。

（2アウト以外の時）

- 打球がゴロの時はフォースアウトになるランナーだけが次の塁へ進みます。
- 打球がフライ又はライナーの時はタッチアップができるようにランナーは着塁します。

※ピッチャーとキャッチャーがサイン交換中は、投球はできません。
※バッターが打ったボールは野手が自動的に捕球します。
※1イニングに10点以上得点した場合、スコアーボードには1桁目だけの表示しかでませんが合計点には加点されています。

※タッチアップの操作は通常の走塁と同じ方法で行ないます。
※タッチアップの離塁が早い場合、ピッチャーにボールが戻る前ならば、タッチアップした塁へ送球するとランナーはアウトになります。このアピールがない時は進塁が認められます。
※スリーバントを失敗するとアウトになります。
※画面の状況によって野手が一時消えることがありますが、誤動作ではありません。

●コントローラー操作法早見図●

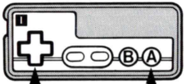
✸攻撃時✸

[バッティング]

✥ボタン ➡ Ⓐボタン

バッターの位置（バッターボックス内で）

- 投手方向へ
- 3塁側へ ✥ 1塁側へ
- 捕手方向へ



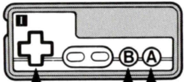
スイング

[走塁] ✥ボタン

↙ Ⓑボタン　↘ Ⓐボタン

ランナーの指示

- 2塁
- 3塁 ✥ 1塁
- すべての塁



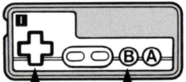
進塁　帰塁

[盗塁]

✥ボタン
⬇
Ⓑボタン

ランナーの指示

- 2塁
- 3塁 ✥ 1塁
- すべての塁



盗塁

✸守備時✸

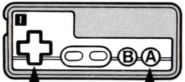
[ピッチャー投球]

右投げ

✥ボタン
⬇
Ⓐボタン

球種

- スロー
- シュート ✥ カーブ
- スピード



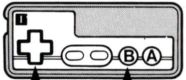
投球

[けん制]

✥ボタン
⬇
Ⓑボタン

送球する塁

- 2塁
- 3塁 ✥ 1塁



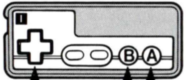
けん制

[送球（タッチ）]㊟

✥ボタン
⬇
Ⓐ・Ⓑボタン

送球する塁

- 2塁
- 3塁 ✥ 1塁
- 本塁



送球（タッチ）

★㊟タッチをする時★

※ランナーがホームに走ってくる時

- ピッチャーの投球を受けた時点では、キャッチャーはベースカバーをしていません。
- 本塁にスイッチを入れて、もう１度送球ボタンを押してください。キャッチャーがランナーにタッチをします。

※各塁手がボールを受けた時

- ベースから離れたランナーが一定距離内にいると、タッチをしに追いかけます。

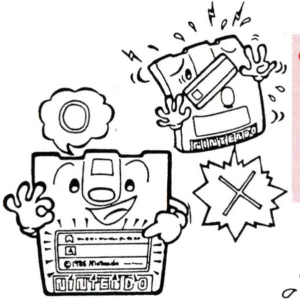
※各塁手がボールを持っていた時

- もう１度同じ塁にスイッチを入れて送球ボタンを押してください。塁手はタッチをしにランナーを追いかけます。

ディスクカード取り扱い注意事項

注意事項を守って、ディスクカードを大切に使ってください。

● ディスクカードの磁気フィルム部分に、指で直接触れたり、汚したり、また傷をつけたりは絶対にしないでください。



● シールをディスクカードに貼る場合は、指定位置へ、正しく貼ってください。(誤まった位置へ貼ったり、重ね貼りをすると故障の原因となります。)

● 直射日光の当たる所や、熱器具の側、湿気の多い所には置かないでください。

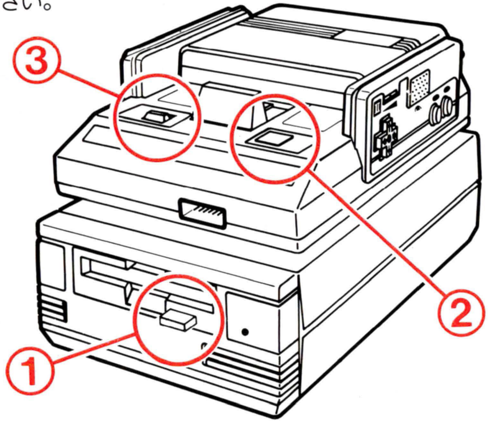
● ホコリやゴミ、チリの多い所には置かないでください。

● 磁石を近づけないでください。テレビ、ラジオ等にも磁力がありますので、注意してください。大切な記録が消えてしまうことがあります。

● 落としたり、踏んだり、強い振動やショックを与えないでください。使用しない時は、必ずプラスチックのカードケースに入れて保管してください。

ディスクドライブの作動中ランプが点灯している時には、下記のことは絶対にしないでください。

①イジェクトボタンを押さないでください。
②ファミリーコンピュータ本体の RESET ボタンを押さないでください。
③ファミリーコンピュータ本体の電源スイッチを切らないでください。



ディスクシステムが正常に作動しなくなった時には…

ディスクシステムが正常に作動しなくなった時には、テレビ画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示されます。
下の表を参考にして原因を調べてください。

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR. 01	ディスクカードが正しくセットされていません。
BATTERY ERR. 02	ディスクドライブの電圧が規定値以下です。乾電池を新しいものに交換してください。
A, B SIDE ERR. 07	指定と違う面がセットされています。
DISK NO. ERR. 08	違った順番のディスクカードがセットされています。
DISK TROUBLE ERR. 20～29	ファミコン本体・ディスクシステム・カードを買ったお店か、任天堂へ相談してください。